CAPCOM®



BREATH OF FIRE® V DRAGON QUARTER™

ブレス オブ ファイア V ドラゴンクォーター

解説書（かいせつしょ）

RPG

BREATH OF FIRE® V DRAGON QUARTER
ブレス オブ ファイア V ドラゴンクォーター™

CONTENTS

ごあいさつ

このたびは"プレイステーション 2"専用ソフト「ブレス オブ ファイア V ドラゴンクォーター」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの「解説書」をお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「解説書」は大切に保管してください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたら恐れ入りますが弊社ユーザーサポートセンターまでご一報ください。なお、ゲームの内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

注　意・・・・このソフトを使用する時は、部屋を明るくし、目に負担がかからないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れている時や睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。

※画面写真は実際の製品版と異なる場合がありますので、ご了承ください。

SLPM 65196

STORY
ストーリー



はるか昔、世界に、“大いなる災い”があった。

空は焦げ、瘴気は遍く地表に満ちた。

見上げるべき空を失った人々は、足の下に生き残る術を見つけ出す。

大深度地下都市。

シェルター。

覆われた、第二の世界で、幾世代もの刻が過ぎる。

人々はもう、空を忘れたのだろうか・・・・・？

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

下層地区のレンジャー、リュウは、任務で訪れた

バイオ公社（生物化学工場）で、奇妙な体験をする。

閉ざされた地底の世界の物語が、動き始める・・・

キャラクター紹介

リュウ =1/8192 16歳 男 166cm



下層地区担当　3rdレンジャー。
地区パトロール、警備などが主な任務。
やや内省的ではあるが、決めたことをやりぬく意志の強さと誠実さを併せ持つ。

フィールドでのパーソナルアクション

D-ダッシュ（初期状態では使えません）

R2ボタンを押している間、無敵状態となり敵を弾き飛ばし、バトルを回避しながら進むことができます。ただし、D-カウンター（P.06参照）が急激に上昇していくので注意が必要です。



ニーナ 12～3歳（正確には不明） 女 143cm



ある事件で、リュウが助ける女の子。
背中に翼のようなものが付いている。口がきけないが、言葉は理解できており、意志もはっきりしている。自分を救ってくれたリュウのことを慕っている。

フィールドでのパーソナルアクション

アイテムバキューム

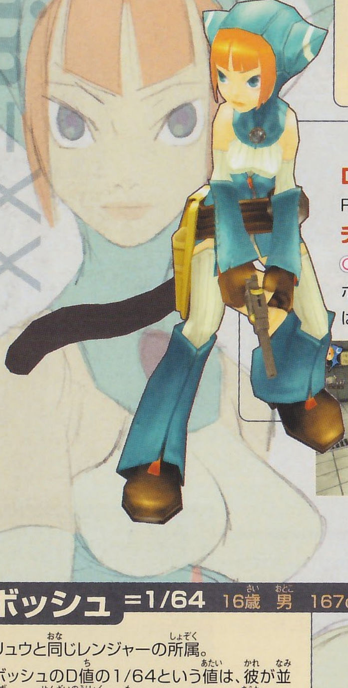
R2ボタンを押している間、フィールド上にあるアイテムを吸い寄せ、アイテムを安全に回収することができます。





リン =XX 21歳 女 170cm

反政府組織"トリニティ"のエージェント。（このため、政府発行のID No.は抹消されている）ある事件をきっかけに、リュウと行動を供にするようになる。



フィールドでのパーソナルアクション

ロックオン

R2ボタンを押している間、敵に照準を定めます。

チャージショット

◯ボタンで銃にエネルギーをチャージして、ボタンを離すと発射!! 衝撃で敵をふき飛ばすことができます。



ボッシュ =1/64 16歳 男 167cm

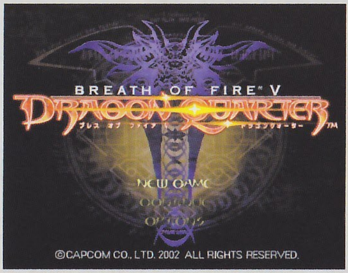


リュウと同じレンジャーの所属。
ボッシュのD値の1/64という値は、彼が並外れた潜在能力を持っていることを表している。いわゆるエリート層であり、レンジャーはそのキャリアのスタートにすぎない。

D値

名前の後の数値は、D値と呼ばれるこの世界でのID No.であり、同時にその人の潜在能力の値でもある。この値が大きいほど潜在能力が高く、優秀な人材であるとされる。

ゲームのはじめかた





NEW GAME	最初からゲームを始めます。
CONTINUE	以前に、セーブまたは中断したところからゲームを再開します。(P.19参照)
OPTIONS	ゲーム環境を変更することができます。(P.09参照)

NEW GAME

ゲーム最初からのプレイとなります。画面の指示に従ってキャラクターの名前を入力してください。なお、このゲームをセーブするためには240KB以上の空き容量が必要です。



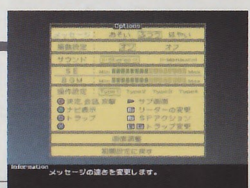
CONTINUE

以前にセーブしたデータで、ゲームを続きからはじめます。中断データをロードした場合、そのデータは自動的に消去されますので注意してください。(P.19参照)



OPTIONS

サウンドや操作設定、その他、ゲーム内での諸設定を行います。(P.09参照)



操作説明

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)

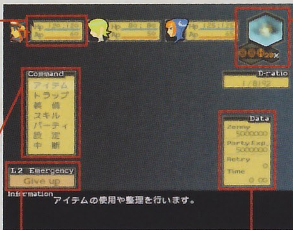


	フィールド	バトル
方向キー	カーソル移動	—
右スティック	カメラ	カメラ
左スティック	プレイヤー移動	プレイヤー移動
○ボタン	攻撃、アイテムを拾う	LV1スキル発動
×ボタン	決定のキャンセル	コマンドメニュー表示
△ボタン	エリアマップ、更に△ボタンで全体マップ表示	LV2スキル発動
□ボタン	トラップセット	LV3スキル発動
R1ボタン	先頭キャラクター変更	—
R2ボタン	パーソナルアクション	サブコマンドメニュー表示
R3ボタン	カメラを初期位置に戻す	—
L1ボタン	トラップ選択	ウィンドウを消す
L2ボタン	トラップ選択	サブコマンドメニュー表示
STARTボタン	サブ画面呼び出し	ポーズ、ペナルティ逃走
SELECTボタン	—	オーダー変更、エリア全体表示

●本ゲームはアナログコントローラ(DUALSHOCK 2)専用です。他のコントローラでの動作は保証いたしませんので、ご了承ください。
●本ゲームはアナログコントローラ(DUALSHOCK 2)のアナログモードに対応しています。
●本ゲームはアナログコントローラ(DUALSHOCK 2)の振動機能に対応しています。ON/OFFの切り替えは、オプション画面(P.09参照)で設定できます。
●本ゲームはアナログモードのON/OFFの切り替えはできません。ANALOGモードスイッチは常にON(LED表示が赤色の状態)になります。

このソフトはアナログコントローラ(DUALSHOCK 2)専用です。アナログコントローラ(DUALSHOCK)ではプレイできません。ご注意ください。

サブ画面の見方



キャラクターパネル
パーティメンバーそれぞれのHP、APが表示されています。

コマンド
実行できるメニューの一覧です。

ギブアップ
ゲームの進行をあきらめ、再スタートします。(P.20参照)

D-カウンター
ドラゴンによる侵食の割合です。はじめは0ですが、徐々に値が上昇し、リュウの身体を蝕んでいきます。D-ダッシュやD-ダイブなどドラゴンの力を使うと急激に上昇します。100%に達するとゲームオーバーとなります。

データ

Zenny	所持金	Party Exp	パーティ経験値
Retry	ゲームを再スタートした回数	Time	ゲームプレイ時間

コマンドメニュー



アイテム	所持アイテムの取り扱いをします。
トラップ	所持しているトラップを使用順に並べ替えます。
装備(そうび)	装備品の取り外しを行います。
スキル	スキルをスレッド(P.08参照)します。
パーティ	パーティメンバーのステータスを表示、経験値配分(P.09参照)を行います。
設定(せってい)	ゲーム環境を変更します。(P.09参照)
中断(ちゅうだん)	ゲームをいつでも中断することができます。

アイテム

使う
所持しているアイテムを使用します。

処分
所持しているアイテムを捨てます。

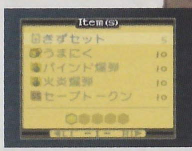
整理
所持しているアイテムを種類ごとにまとめます。

宝物
冒険の途中で手に入れた大事なものを確認できます。



アイテムはバックパック(P.22参照)の分だけ持つことができます。

バックパック1コにつきアイテム5種類を持つことができます。



バックパックの数は、ストーリーの進行等により、増えていきます。

トラップ

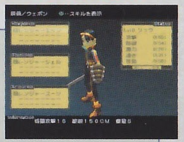
持っているトラップアイテムはフィールドで使いやすいように、表示される順番を変更することができます。

トラップリスト

名前	効果
うまにく	敵をおびきよせる。
くさったニク	敵を遠ざける。
毒キノコ	敵をおびきよせ、食べた敵を100%「毒」に。
ねむりキノコ	敵をおびきよせ、食べた敵を100%「眠り」に。
こんらんキノコ	敵を誘いよせ、食べた敵を100%「混乱」に。
ダイナマイト	範囲小。火属性ダメージ。
爆弾	範囲大。ダメージもそれなりに大きい。
バインド爆弾	爆発に巻き込まれた敵にダメージを与え、100%「バインド状態」に。
火炎爆弾	爆発した後にしばらく火柱が立ち、敵を燃やし続ける。
反応爆弾	爆弾付近に誰かが接近したら爆発する。

装備(そうび)

装備できるのはウェポン(Weapon)、シールド(Shield)、アーマー(Armor)の3種類です。



ウェポン Weapon(s)

ウェポンを装備すると「攻撃」「魔力」「速さ」の値が影響を受けます。

「攻撃」の値が上がると、敵への物理攻撃によるダメージが増します。
「魔力」の値が上がると、敵への魔法攻撃によるダメージが増します。
「速さ」はウェポンの「重量」の影響を受けます。バトルでは「速さ」が高いほど行動ターンが早くまわってきますので、同じ威力なら重量の軽い武器を使うほうが有利です。

また、ウェポンには、**ウェポンスキル(Weapon Skill)**を最大9コまでスレッド(P.08参照)することができます。

シールド Shield(s)

シールドを装備すると「防御」の値が上がり、敵の物理攻撃によるダメージが軽減されます。

スキルがついたシールドを装備すると、APの最大値がそのスキルをスレッドするのに必要なポイント分下がります。

また、シールドには**シールドスキル(Shield Skill)**を1コ、スレッド(P.08参照)することができます。

アーマー Armor(s)

アーマーを装備すると「防御」「移動」の値が上がります。
「移動」の値が上がると、バトルで移動できる範囲が広がります。

アーマーには、スキルをスレッドすることはできません。

CHECK

ウェポンは、必ず1つは装備している必要があります。(ウェポンをすべて外すことはできません)ウェポン、シールド、アーマーは、ひとり各3コずつしか持つことができません。すでに3コ持っているときは、武器庫に預けるか、買うときに交換します。(P.22参照)

スキル

スキルとは、ウェポンやシールドにつけたり外したりできる特殊能力です。ウェポンスキル(Weapon Skill)と、シールドスキル(Shield Skill)の2種類があります。



Weapon Skill ウェポンスキル

ウェポン専用のスキルで、LV1～LV3に分かれています。一般に、LVが高いスキルほど強力で、APを多く消費します。

Shield Skill シールドスキル

シールド専用のスキルで、対応する攻撃に対して効果を発動し、キャラクターを守ってくれます。

- 発動するときにAPを消費するウェポンスキルに対して、シールドスキルを発動するときにはAPを消費しません。そのかわりスレッドする際にスキルに応じたポイントを最大APから差し引きます。
- 例えば「物理防御－25%」であれば敵から格闘または射撃攻撃を受けた時に自動的にスキルが発動され、ダメージを75%に軽減することができます。

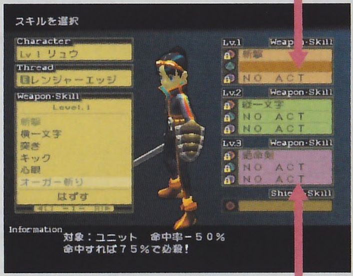
● スキルのスレッド ●

装備品の空きスロットにスキルをつけることを「スレッド」といいます。スレッドしたスキルは、バトルで発動可能になります。

スレッドの仕方

1. スレッドする装備品を選ぶ
2. 空きスロットを探して、スキルをスレッド
3. スキル選択→スレッド完了!!

空きスロットにはスレッド可能



NO ACTにはスレッド不可能

スロットの空き数や、最初から固定されているスキルの種類は、装備品によって異なります。

CHECK

- 空きスロットのレベルや種類に対応するスキルのみスレッドできます。(例えばウェポンのLV1の空きスロットにはLV1のウェポンスキルしかつけられませんし、シールドにはシールドスキルしかつけられません)
- 空いていないスロット(**NO ACT**と表示されているスロット)には、スレッドできません。
- その武器に固定されているスキルは、外すことができません。

パーティ

ステータス	各キャラクターの能力や状態を確認できます。
経験値配分	パーティ全体の経験値を各キャラクターに配分します。

ステータス

キャラクターの能力値です。

LV	一定の経験値を得るごとにレベルアップし、能力が上昇します。
HP	キャラクターの体力です。バトル中に0になると戦闘不能になります。
AP	バトル中、行動を起こすごとに消費します。
攻撃	この値が高いほど、物理攻撃で敵に与えるダメージが大きくなります。
防御	この値が高いほど、物理攻撃を受けたときのダメージが小さくなります。
魔力	この値が高いほど、魔法を使ったときの威力が大きくなります。 また、魔法による攻撃を受けたときのダメージが小さくなります。
速さ	この値が高いほど、早く行動ターンがまわってきます。
移動	この値が高いほど、バトル時に少ないAP消費で移動することができます。



経験値配分

パーティ経験値（Party Exp.）を好きなときに配分し、キャラクターのレベルを上げることができます。フィールドで拾った経験値がParty Exp.として蓄積されていきます。

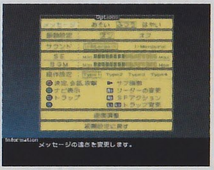


ADVICE

Party Exp.はギブアップ、ゲームクリア等の後に、次のプレイに持ち越すことができます。（P.21参照）

設定（せってい）（OPTIONS）

ゲーム環境に関する各種設定を変更することができます。



メッセージ	メッセージのスピードを設定します。
振動設定	振動機能のON/OFFを設定します。
サウンド	ステレオ、もしくはモノラルを選択します。
SE	SE（効果音）の音量を設定します。
BGM	BGMの音量を設定します。
操作設定	操作方法を4つの方式の中から選択します。
画面調整	画面のポジションを調整します。
初期設定に戻す	すべての設定をもとの状態に戻します。

中断（ちゅうだん）

ゲームを一時的に中断することができます。
（P.19参照）

Give up（ギブアップ）

装備品やパーティ経験値等を持ち越して、ゲームを再スタートすることができます。（P.20参照）

フィールド画面の見方

キャラクターパネル

キャラクターのHP、APが表示されます。

トラップ

今すぐ使用可能なトラップと残数が表示されます。



ナビ

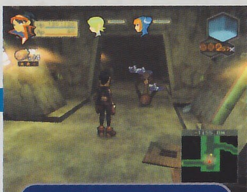
エリアの縮小マップです。

PETS(Positive Encounter and Tactics System)

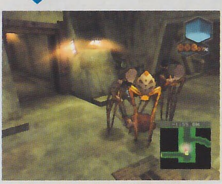
本ゲームでは、敵の姿を直接画面で確認しながら、こちらから先制攻撃したり、逆に、回避したりして、積極的・戦略的にバトルを組み立てるシステム（PETS = Positive Encounter and Tactics System）を採用しています。

PETSにより、バトルに突入する前に、爆弾で敵にダメージを与えておいたり、エサで敵の注意をそらせておいてバトルを回避したりするなど、自由度の高い、戦略的なバトルを実現しています。

バトルに入る前に、味方に有利なシチュエーションを組み立てる



「うまにく」でおびき寄せておいて…



反対方向に逃げる!!



さらに爆弾をセット!!



有利にバトルをすすめるには?

敵を◎ボタンで攻撃するか、敵と接触すると、バトルに突入!!
接触した敵だけではなく、**一定範囲内にいる敵も巻き込み、バトル開始となります。**

敵が1体しかいないとき





圧倒的に有利!!

味方3 VS 敵1 が理想的です。

まわりに敵がたくさんいるとき





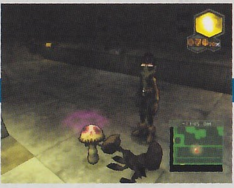
いきなりピンチ!!

ADVICE
多数の敵とまとめて戦うのではなく、分散させて一体ずつ倒すことが、生き残ってゆくためのコツです。

バトルに入る前に、ステータス異常を起こさせる!!

エサ系のトラップのなかにはステータス異常を起こすものがあります。(P.07参照)

「毒キノコ」をセットすると…





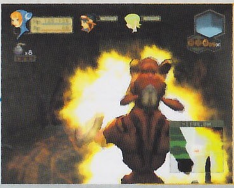
食べた敵が毒状態でバトル突入!!

バトルに入る前に、ダメージを与えておく!!

爆弾系のトラップを爆発させると敵にダメージを与えることができます。

「爆弾」をセットすると…





敵にダメージを与えることができる!!

バトル画面の見方



キャラクターパネル

パーティメンバーそれぞれのHP、APが表示されています。

Magic、Trapカウンター

戦場にあといくつセット可能なのかが★印で表示されています。(最大3コずつ)1つ置くたびに★が1コ減っていきます。

コマンド入力キャラクター

現在選択されている、コマンド入力待ちのキャラクターです。

○、△、□ボタン

ボタンに割り当てられているスキルが表示されています。

● コマンドメニューの操作 ●

○、△、□ボタン ボタンに割り当てられているスキルが発動します。(レベルに応じたAPが必要です)

サブコマンド説明

L2ボタンを押しながら・・・

- ○ 入手する …… 戦場に落ちているアイテムを入手します。
- △ その場で使う …… アイテムをその場で使用することができます。
- □ 逃走する …… 扉の近くでのみ、コマンド実行可能です。バトルを中止し、逃走することができます。

R2ボタンを押しながら・・・

- ○ アイテム …… 持っているアイテムを使用します。
- △ 装備 …… 行動中のキャラクターの装備を変更することができます。
- □ D－ダイブ …… キャラクターのパーソナルアクションです。(P.18参照)

コマンド説明

×ボタンを押すと・・

- ○ 行動終了 …… ターンを終了します。(使わなかったAPは次のターンに持ち越されます)
- △ 順番をゆずる …… 次に行動するキャラクターに順番をゆずります。
- □ ポジションを戻す …… ターン開始時の立ち位置にキャラクターを戻します。
- Cancel …… コマンドメニューに戻ります。

STARTボタン

「ポーズ」、「ペナルティ逃走」を行います。(経験値入手0、所持金 －10%)

※一部のバトルでは「ペナルティ逃走」が行えません。

SELECTボタン

「オーダー変更」‥‥行動する順番を変更します。(EXターン(P.13参照)は不可)ただし一度行動してしまうとオーダー変更は行えません。更にもう一度ボタンを押すと、「フィールドビュー」で戦場全体を表示します。

バトルの流れ

バトルはターン制となっています。



バトル開始!!
全キャラクターが戦闘に参加し、どちらかが全滅するまで繰り返します。

各キャラクター行動
攻撃、魔法、アイテムなどを駆使して敵を倒してください。



バトル終了
経験値を獲得! 一定までたまるとレベルアップします。

◆ 戦闘評価 ◆
戦い方によってはより多くの経験値を入手することができます。

Tactical Bonus 先制攻撃をする、エサを食べている敵を攻撃する、ノーダメージだったときなどに評価されます。

Rating Bonus 少ないターン数で多くの敵を全滅させると、評価されます。

ADVICE

EXターン フィールド上で先に戦闘を仕掛けた1体が、1ターン余分に行動することができます。囲まれるなどして、どうしてもバトルを避けられそうにない場合、こちらから戦闘を仕掛けたほうが有利です。

ステータス異常

戦闘中に敵の特殊攻撃を受けると、ステータス異常が起こることがあります。

名前	効果（フィールド）	効果（バトル）	回復方法
毒	歩くとHPが減少	1ターンごとにHPダメージ	毒けし、※万能薬、全能薬、大全能薬
ウィルス	―――	APの持ち越しができない	ワクチン
ロック	攻撃ができなくなる	攻撃ができなくなる	アンロック、3ターン経過する（バトル）、30m移動する（フィールド）
ブラインド	周囲が暗くなり、ナビも見えなくなる	命中率・回避率の低下	目薬、3ターン経過する（バトル）、30m移動する（フィールド）
混乱	方向キーが入力どおりに反応しなくなる	勝手に行動する	ウェイクアップ、30m移動する（フィールド）、3ターン経過する（バトル）
スリープ	行動不能	行動不能	ウェイクアップ、方向キーを何度も入力する（フィールド）、3ターン経過する（バトル）
バインド	その場からしばらく動けない 剣は振れる	その場から移動不可になる 攻撃そのものは通常通り可能	フットルース、方向キーを何度も入力する（フィールド）、3ターン経過する（バトル）
スタン	―――	行動済みにされ、そのターンはもう行動できない	次のターンからは行動できる
氷結	―――	行動済みにされ、そのターンはもう行動できない	次のターンからは行動できる
感電	―――	行動済みにされ、そのターンはもう行動できない	次のターンからは行動できる
気絶	―――	行動不能	きつけ薬、戦闘終了後にHP1で復活

※万能薬、全能薬、大全能薬はスタン、氷結、感電、気絶以外のすべてのステータス異常を回復します。

APS(Active Point System)

本ゲームのバトルでは、基本的な行動(移動、攻撃、魔法など)をするたびにAP(Active Point)を消費するシステムを採用しています。バトルを生き抜くためにはAPを状況に応じて配分し、有利に戦っていくことが必要です。

APを攻撃のみに配分。怒濤の連続攻撃!!





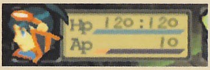
APを攻撃と移動にバランスよく配分。攻撃しては遠くまで逃げるHIT & AWAY作戦!!





◆ APの持ち越し ◆

1ターンで使わなかったAPは次のターンに持ち越されます。



APの最大値が60のキャラクターが10ポイント残した状態でターン終了した。



最大値+10=70ポイント分行動できる。

※EXターンのAPは持ち越すことができません。

移動

緑色の円のなかがキャラクターの移動可能範囲です。
APがなくなるまで自由に移動することができます。

移動可能範囲を越えることはできません。



移動可能な範囲

キャラクターのステータス「移動」の値が高いほど移動できる範囲が広がります。



移動 40



移動 55

移動の値でこれだけ差がでます。

コンボ

コンボとは、ウェポンスキルを連続で発動させることで、コンボ数が増えるほど攻撃力がアップしていきます。



コンボのつなげかた

R2ボタンを押しながら◯、△、□ボタンを押すことにより、そのボタンに割り当てられたウェポンスキルが発動します。
コンボは、同レベルか、ひとつ上のレベルのウェポンスキルにつなげることができます。

以下のように6つのスキルがスレッドされている場合…

例

	LV1	LV2	LV3
◯ボタン	斬撃	クリムゾンレイド	絶命剣
△ボタン	デントウェポン	NO ACT	NO ACT
□ボタン	オーガー斬り	NO ACT	NO ACT

LV1	LV2	LV3
◯ボタン	◯ボタン	◯ボタン
10	20	30

とつなげると…

3コンボ（AP60消費）

LV1	LV1	LV1	LV2	LV3
◯ボタン	△ボタン	□ボタン	◯ボタン	◯ボタン
10	10	10	20	30

とつなげると…

5コンボ（AP80消費）

状況によって使い分けてください。

コンボ ボーナス

2回、3回と攻撃をつなげてゆくたびにダメージの値にコンボ ボーナスが加算されます。

1撃目	damage 100	
2撃目	damage 110（本来100＋ボーナス分10）	COMBO +10%
3撃目	damage 120（本来100＋ボーナス分20）	COMBO +20%

リンの特殊コンボ

リンには特別な効果を発揮するコンボがあります。
いろいろなスキルの組み合わせを試してみてください。



攻撃スキルを発動するだけのAPが残っていないときや敵を弾き飛ばして攻撃範囲外に出してしまったときはコンボがつながりません。

スキルの有効範囲

スキルの有効範囲には以下のバリエーションがあります。

■ユニット■	■サークル■	■ライン■	■スプレッド■
			
選択した対象にのみ効果	範囲内の敵すべてに効果	一直線上の敵に効果	範囲内の敵すべてに効果

● 魔法系スキル ●

魔法系のスキルには、属性を持つものがあります。敵の苦手な属性をつけば、バトルを有利に進められます。

魔法系スキルリスト

攻撃系

魔法名	消費AP	属性	対象	効果
パダム	10	火	サークル	炎の魔法。威力小。
レイガ	10	氷	サークル	氷の魔法。威力小。
バル	10	雷	サークル	雷の魔法。威力小。
パダーマ	20	火	スプレッド	炎の魔法。威力中。
レイギル	20	氷	ライン	氷の魔法。威力中。
ババル	20	雷	ライン	雷の魔法。威力中。
パドラーム	30	火	サークル	炎の魔法。威力大。
グレイゴル	30	氷	サークル	氷の魔法。威力大。
バルハラー	30	雷	サークル	雷の魔法。威力大。
キリエ	30	死	サークル	即死攻撃。アンデッドに効果絶大。

補助系

魔法名	消費AP	属性	対象	効果
ストール	10	ステータスダウン	ユニット	敵1体の攻撃力を10%下げる。
デイル	10	ステータスダウン	ユニット	敵1体の防御力を10%下げる。
プーカ	10	ステータスダウン	ユニット	敵1体の魔力を10%下げる。
タクレマ	20	――――――	ユニット	仲間にAPを20与える。
テレポテーション	20	――――――	味方ユニット	バトル中、他のキャラクターとポジションをチェンジすることができる。

魔法陣

『魔法陣』はニーナ専用の特殊なスキルです。戦場に直接セットし、そこに踏み込んだキャラクターに対して、特定の効果を及ぼします。
（敵味方関係なしに効果を及ぼします）

使い方



魔法陣セット完了

1. 使いたい魔法陣を選択、決定します。
2. セットしたい位置まで魔法陣を移動させます。

セットのために魔法陣を移動させる際にもAPを消費します。

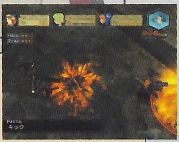
3. 決定ボタンで魔法陣をセットします。戦場に同時に最大3つまでセットすることができます。しかし、セットしてから数ターン経過すると自動的に消滅します。

キャラクターと重なる位置にはセットできません。



ADVICE（アドバイス）

敵の背後に、魔法陣をセットして、次の攻撃で敵を魔法陣に押し込め!!

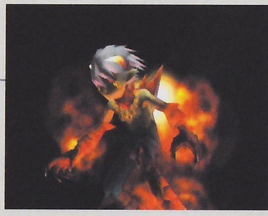


魔法陣リスト

魔法名	消費AP	属性	効果
グランパダム	10	火	3ターン燃えつづける火柱（障害物）が立つ。
バルボール	10	雷	魔法地雷。地雷に接触すると電撃ダメージ+「感電」の追加効果。
パムボール	20	火	魔法地雷。地雷に接触すると火のダメージ。
レグボール	20	氷	魔法地雷。地雷に接触すると氷のダメージ+「氷結」の追加効果。
グランレイギル	20	氷	3ターンの間、氷柱（障害物）が立つ。
グランパドラーム	30	火	3ターンの間、激しい火柱（障害物）が立つ。
ラグバルハラー	30	雷	時間差バルハラー。ターン終了時に指定された落雷ポイントにバルハラーが落ちてくる。

バトル中のパーソナルアクション

リュウ、ニーナ、リンは特殊能力を備えています。
（発動させるのにAPを消費しません）



D-ダイブ　リュウ専用

ドラゴナイズド・フォームに変身します。変身するとステータスが大幅にアップ!さらに絶大な破壊力を誇る特殊攻撃を使用することが可能に!! しかし、D-カウンター(P.06参照)の値が大きく上昇してしまいます。

D-ブレス



万能（無属性）のブレスを放射します。
◎ボタンを押し続けることによって前方にブレスを放射し続け、ボタンを離すとブレスの放射をやめます。ブレスを放射しているときには、D-ダッシュと同様、D-カウンターは上昇し続けます。

D-チャージ



D-カウンターを攻撃力に変換し、リュウの攻撃力を高めることができます。（重ね掛け可能）

クールダウン

ドラゴナイズド・フォームを解除します。

イレースマジック　ニーナ専用

戦場にセットされている魔法陣をすべて消去することができます。



プロファイル　リン専用

敵のデータをチェックすることができます。



Enemy(s)	… 敵のレベル、名前です。
Drop Item(s)	… 戦闘終了後に落とす可能性があるアイテムです。
Steal Item(s)	… 盗むと手に入る可能性があるアイテムです。
Element(s)	… 属性攻撃に対する耐性（弱点）です。
Information	… そのキャラクターについての情報が表示されます。

ゲームのセーブと中断

このゲームには2種類のセーブの仕方があります。

● セーブ ●

特定イベントの終了後等に、プレイ途中のデータを記録することができます。

本ゲームでは、初めてセーブデータを作成するときに、個別のIDを設定します。
IDが異なるとセーブできませんのでご注意ください。



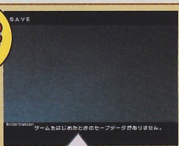
新しくゲームを始め、"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）にセーブすると…



そのセーブデータに個別のIDデータが書き込まれます。

今後は、このセーブデータにのみセーブします。他のセーブデータや他の" PlayStation 2" 専用メモリーカード（8MB）にはセーブできません。

NG



また、別の"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）にセーブデータをコピーしようとしても、コピーすることはできません。

例えばデータをロードした"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）を差し替えて新しい"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）にセーブしようとしても、IDが一致しないのでセーブできません。注意してください。



この世にたった1つのあなただけのセーブデータです。大切に保管してください。

- データのセーブには"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）が必要です。"プレイステーション"用メモリーカードおよび"PocketStation"は使用できません。
- "PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）はMEMORY CARD差込口1にのみ対応しています。
- データのセーブには240KB以上の空き容量が必要です。
- データの保存中や読み込み中にMAIN POWER（主電源）スイッチや⏻（オン/スタンバイ）/RESETボタンを押したり"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）を抜差ししないでください。保存したデータが破壊される恐れがあります。

●中断 ●

ゲーム中は、サブ画面の「中断」コマンドで、いつでも「中断セーブ」をすることができます。中断までのゲームの内容は、"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）にセーブされ、ロードすると続きからプレイできます。

CHECK

ただし、**『中断セーブ』のデータは1度ロードすると自動的に消去されます**ので同じデータを再びロードすることはできません。注意してください!!
また「中断セーブ」のデータも、コピーはできません。

SOL(Scenario OverLay)

本ゲームでは、プレイを重ねるたびにそれまで見られなかったイベントが発生したり、入れなかった場所に入れるようになるSOL(Scenario OverLay)システムを採用しています。

「SOL」を選択するとスキル、装備品、アイテム、パーティ経験値、所持金等を次回のプレイに持ち越すことができます。繰り返しプレイすることによってキャラクターを強化し、より有利な状態でゲームを再スタートし、前回よりもさらに上の階を目指してください。

「ギブアップ」「バトルでの全滅」「D-カウンター100%」等で、以下のメニューが表示されます。



初めからSOL 途中からSOL	これまでのプレイ内容をセーブし、ゲームを再スタートします。
終焉を迎える	ゲームを終了し、タイトル画面に戻ります。セーブは行われません。

SOLによる新たなイベントの発生

最初のプレイでは出現しなかったイベントが発生したり、これまで開かなかった扉が開いたり…。シナリオのなかで謎に包まれていた部分が解き明かされるかも…。たった1回のプレイではこの世界のすべてを遊び尽くすことはできません。



1回目のプレイ

条件を満たすと…



1回目のプレイでは明かされなかった場面が出現するかも…



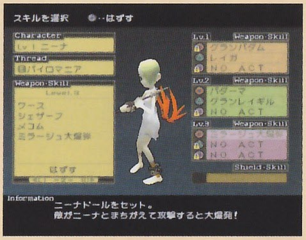
SOLによるスキル、パーティ経験値、アイテム、所持金の持ち越し

「SOL」を選択すると、以下のものを持ち越すことができます。

SOLによって持ち越すことができるもの

パーティ経験値と所持金

ギブアップ、ゲームクリア時は全部を、それ以外は半分を持ち越すことができます。



装備品とアイテム

装備していたもののみ持ち越すことができます。それ以外の装備品、アイテムはすべて失われます。

スキル

スキルは、すべて持ち越すことができます。

預けたアイテム

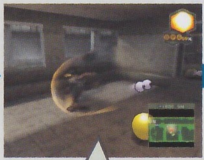
アーセナルの「武器庫」、「道具庫」に預けたアイテムは、すべて持ち越すことができます。

ギブアップの使いどころ

ギブアップからのSOLをうまく使って、ゲームを有利に進めることもできます。



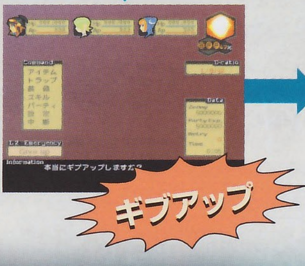
あのトレジャーBOXの中身が欲しい!!でもまわりは敵だらけ…



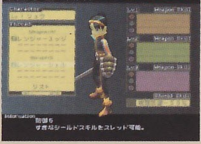
捨て身のD-ダッシュ!!



なんとかトレジャーBOXに入っていたスキルをゲット！しかし、D-カウンターがもう100%に近い!!



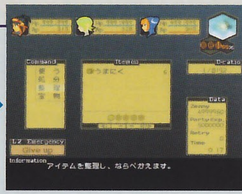
ゲームを再スタート…しかし前回のプレイで手に入れたスキルは習得済み!!



アイテムについて

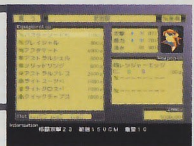
バックパック





●パーティが所持するアイテムはバックパックで持ち運びしています。
●同じ種類のアイテムは整理したほうが多く持つことができます。
※「宝物」はバックパックで管理していないアイテムです。

道具屋



回復アイテムやトラップアイテムを買ったり売ったりします。

武器屋

ウェポン、シールドなどの装備品を売ったり買ったりすることができます。

装備品は1キャラクターにつき各種3コまでしか持つことができません。3コ持った状態で新しい装備品を買う場合は交換し、差額をやり取りすることになります。
（いっぱいの場合はアーセナルの「武器庫」に預けるのも手です。）



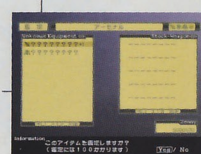
CHECK

1. □で表示されているのは空きスロットで、空いている数だけ、スキルをスレッドできます。■で塗りつぶされているスロットには、その装備品固有のスキルがすでにスレッドされています。固有のスキルは取り外すことができません。

2. ウェポンでは**「レンジャーエッジ+2」**のように、数字がついている場合があります。同じ名前のウェポンでも数字が高いほうが高性能です。

アーセナル

アイテムの鑑定、預かりなど、冒険をバックアップしてくれます。



鑑定
『????????』（未鑑定のアイテム）を有料（100ゼニー）で鑑定してくれます。

武器庫
装備品を預けたり、引き出したりすることができます。ここに預けたものはSOLの対象となり、次回のプレイに持ち越すことができます。

道具庫
アイテムを預けたり、引き出したりすることができます。ここに預けたものも次回のプレイに持ち越すことができます。

共同体

冒険の途中で出会う、妖精さん。話しかけると、共同体に連れて行ってくれます。共同体が大きくなると、貴重なアイテムが手に入ったり、お金がもうかったりするなど、いろいろな楽しみが増えていきます。

共同体の成長

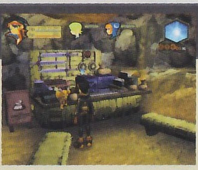
STEP 1 アリを雇って、土地を広げる

最初は1つの部屋しかない共同体。まずはアリを雇って働いてもらいましょう。地下にどんどん穴を掘らせて、土地を広げ、部屋を増やしてください。



STEP 2 部屋をお店に改修する。

部屋を掘り当てたら、そこをお店に改修します。お店に、アリを割り当てることによって、少しずつお金をもうけることができます。



STEP 3 土地を掘り広げ、お店を増やす

最初のお店はわずかな種類しかありませんが、「研究所」で仕事を研究することで、お店の種類が増えていきます。また、穴掘りをすすめることにより、部屋の数もどんどん増えていきます。



共同体の状況を知るには？

妖精に話しかけ、「指示をする」を選ぶと、指示画面に入ります。ここでは、アリを仕事に就かせたり解雇したりするなどの指示ができます。また共同体全体の収支もここで表示されます。



共同体内での移動

妖精に話しかけ、「他の部屋に行く」を選ぶか、SELECTボタンを押すと、移動画面が出ますので、移動したい部屋をカーソルで選んでください。

共同体から出るには？

妖精に話しかけ「もとの場所に戻る」を選んでください。

INFORMATION

「ファイナルファンタジータクティクス」の崎元 仁 作曲、音楽監督に「ゼノサーガ」の光田康典！重厚かつ幽玄なドラゴンクォーターの世界を音楽で余すところなく表現。

鬼束ちひろによるテーマ曲「Castle・imitation」収録！



特殊メタルスリーブケース＆特殊デジパック仕様
※商品のデザインは変更になる場合があります。



ブレス オブ ファイア V ドラゴンクォーター
オリジナル・サウンドトラック
CPCA-1067～1068

This Winter Release!

SULEPUTER
発売元：カプコン セルピュータレーベル
販売元：ソニー・ミュージックディストリビューション
セルピュータレーベルホームページ：http://suleputer.capcom.co.jp/

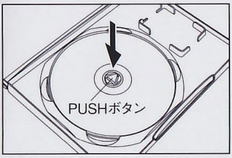
鬼束ちひろ 3rd Album この冬発売決定！

ブレス オブ ファイア V ドラゴンクォーター
テーマ曲「Castle・imitation」収録
chihiro onitsuka official web site http://www.melodystar.com/onitsuka/

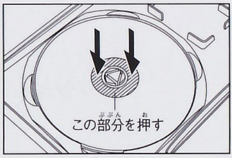
攻略本

- **最速攻略本** －For Beginners－ (株)デジキューブ 価格：未定 発売：11月14日
- **完全攻略ガイド** (株)双葉社 価格：未定 発売：12月中旬
- **公式ガイドブック** (株)エンターブレイン 価格：未定 発売：12月中旬

ディスクの収納・取り出し方法



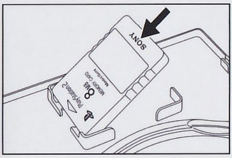
PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



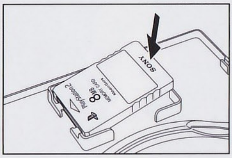
ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがありますのでご注意ください。また、ディスクが正しく収納されていないと、ディスクが割れたり、傷が付く原因となりますのでご注意ください。

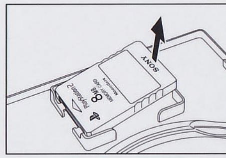
メモリーカードの収納・取り出し方法



1. メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。



2. メモリーカードの右端を押し込んでください。



3. 取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

使用上のご注意 ●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム"PlayStation 2"専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。●ソフトウェアの「解説書」および"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにディスクトレイにのせてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んでけがをすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては「"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)」、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation"などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER(メモリーカードホルダー)にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

CAPCOM®



発売元

株式会社カプコン®

〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

このゲームに関するお問い合わせは下記まで

ユーザーサポートセンター 06-6946-3099

9:00～12:00 13:00～17:30（土・日・祝日を除く）

※番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。

SLPM 65196